

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SOSIOLOGI PADA SISWA KELAS XI IIS 1 SMA NEGERI 1 BOYOLALI TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Muhammad Haris D, Siti Rochani, dan Djoko Darmono

Pendidikan Sosiologi Antropologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta

haris.dewantara12@gmail.com

Abstract

This research aimed to improve motivation and learning outcome of sociology subject in social integration and reintegration material in the 11th IIS 1 graders of SMA Negeri 1 Boyolali in the school year of 2015/2016 by applying Team Game Tournament type of cooperative learning model.

This study was a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, acting, observing and reflecting activities. The subject of research was the 11th IIS 1 graders of SMA Negeri 1 Boyolali, consisting of 34 students. The data sources of research were teacher and students. Techniques of collecting primary data used were observation and test, while the ones of collecting secondary data were interview and documentation. Data analysis was conducted using quantitative and qualitative analysis.

The result of research showed that there was an improvement of learning motivation among the students, in which 9 or 26,47% students were motivated in cycle I; this figure increased to 27 or 79,41% students in cycle II. The learning outcome of students showed the mean class score of 78.35 with percentage successfully passing of 52.94% in prior action; this figure increased to 81.17 with percentage successfully passing of 67.64% in cycle I, and to 87.88 with percentage successfully passing of 85.29% in cycle II.

The conclusion of research was that the Team Game Tournament type of cooperative learning model application could improve motivation and learning outcome of sociology subject in the 11th IIS 1 graders of SMA Negeri 1 Boyolali in the school year of 2015/2016.

Keywords: Classroom Action Research, Team Game Tournament, Learning Motivation, Learning Outcome.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran Sosiologi pada materi integrasi dan reintegrasi sosial siswa kelas XI IIS 1 SMA Negeri 1 Boyolali tahun pelajaran 2015/2016 dengan cara menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS 1 SMA N 1 Boyolali sebanyak 34 siswa. Sumber data penelitian ini adalah guru dan siswa. Teknik pengumpulan data utama adalah observasi dan tes sementara teknik pengumpulan data pendukung menggunakan wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik, pada siklus I diperoleh sebesar 11 siswa termotivasi atau sebesar 33,40% kemudian meningkat pada siklus II diperoleh sebesar 14 siswa atau 42,01%. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan dari nilai rata-rata kelas 78,35 dengan persentase ketuntasan sebesar 52,94% pada pratindakan meningkat menjadi 81,17 dengan persentase ketuntasan siswa 67,64% pada siklus I dan kembali meningkat menjadi 87,88 dengan persentase ketuntasan 85,29% pada siklus II.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran Sosiologi pada siswa kelas XI IIS 1 SMA Negeri 1 Boyolali

Kata kunci : Penelitian Tindakan Kelas, *Team Game Tournament*, Motivasi belajar, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan jaman yang semakin pesat menuntut adanya peningkatan pada kualitas sumberdaya manusia sebagai pengendali dan pengelola terhadap sumber daya alam yang terbatas, upaya utama untuk meningkatkan sumberdaya manusia dilakukan melalui jalur pendidikan, tingginya

kualitas pendidikan dapat dijadikan tolak ukur untuk menentukan kualitas keluaran sumberdaya manusia yang baik, maka perlu adanya usaha dari semua pihak untuk menuwujudkan tujuan pendidikan.

Berdasarkan obeservasi yang dilakukan peneliti di kelas XI IIS 1 SMA Negeri 1 Boyolali menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi

rendah. Hal ini dikarenakan penerapan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan kurikulum yang berjalan yakni kurikulum 2013. Pembelajaran yang berlangsung pada kelas XI IIS 1 masih cenderung *teacher center* menggunakan model ceramah yang sangat konvensional, berbeda dengan pembelajaran kurikulum 2013 yang berpusat pada siswa.

Salah satu Model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Model pembelajaran *Team Game Tournament* mengedepankan keaktifan para peserta didik, dalam proses pembelajarannya sejumlah siswa nantinya akan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang mengharuskan siswa untuk bekerja sama baik berupa pengerjaan tugas, pencapaian tujuan dan reward, materi pembelajaran dirancang sedemikianrupa agar siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok, disisi lain guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran sosiologi pada siswa Kelas XI IIS 1 Sma Negeri 1 Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016”.

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sosiologi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* di kelas XI IIS 1 SMA Negeri Boyolali tahun ajaran 2015/2016.

C. Kajian Pustaka

1. Motivasi Belajar

Sadirman (2007:75) menjelaskan bahwa “motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan

perasaan tidak suka itu.” jadi motivasi dirangsang oleh faktor luar diri individu, tetapi motivasi sendiri tumbuh pada diri individu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak berupa energi didalam diri peserta didik yang menjadi tindakan atau tingkah laku kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Dikatakan “keseluruhan”, karena pada umumnya ada beberapa motif yang bersama-sama menggerakkan siswa untuk belajar. Motivasi belajar merupakan factor psikis yang bersifat non intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Abin Syamsudin (2007:40) mengemukakan bahwa untuk mengukur kekuatan motivasi belajar pada diri seseorang dapat diidentifikasi dari beberapa indikator berikut :

1. Durasi kegiatan (berapa lama penggunaan waktunya untuk melakukan kegiatan).
2. Frekuensi kegiatan (berapa sering kegiatan dalam periode waktu tertentu).
3. Persistensinya (ketetapan dan kelekatan) pada tujuan kegiatan.
4. Devosi (pengabdian) dan pengorbanan (uang, tenaga, pikiran, bahkan jiwa dan nyawanya).
5. Ketabahan, keuletan, dan kemampuannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan.
6. Tingkat aspirasinya (maksud, rencana, cita-cita, sasaran, atau target, dan ideologinya) yang

hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.

7. Tingkat kualifikasinya prestasi atau produk atau output yang dicapai dari kegiatannya (berapa banyak, memadai atau tidak, memuaskan atau tidak).
8. Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan (like or dislike), positif atau negatif.

Berdasarkan indikator di atas, berikut aspek-aspek motivasi belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 1. Aspek-aspek Motivasi Belajar Siswa

No	Aspek yang diukur
1	Kesiapan peserta didik mengikuti pembelajaran Sosiologi.
2	Memperhatikan penjelasan dari guru.
3	Mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum jelas
4	Mencatat penjelasan dari guru.
5	Peserta didik berpartisipasi dalam diskusi kelompok.
6	Mengerjakan tugas dari guru.
7	Membawa buku pegangan atau referensi lain.

2. Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) hampir sama dengan model pembelajaran STAD, dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward. Model ini membagi peserta didik menjadi kelompok kecil dengan pembagian anggota berkemampuan tinggi rendah dan sedang secara merata, guru bertugas mengelompokkan peserta didik dan memberikan petunjuk jalannya pembelajaran. Setiap kelompok akan bersaing dengan kelompok lain melalui soal atau tugas yang diberikan oleh guru, setiap anggota dapat berperan dalam rangka tercapainya tujuan kelompok, keberhasilan kelompok dihitung dengan sistem pengskoran, kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan reward atau penghargaan kelompok serta memotivasi kelompok lain agar belajar lebih baik lagi.

3. Pembelajaran Sosiologi

Sosiologi sebagai ilmu yang mempelajari tentang masyarakat dan individu dengan segala aspek didalamnya berkaitan dengan interaksi antara fenomena sosial dan non sosial serta bagaimana dampak yang ditimbulkannya. Jadi ilmu sosiologi mengkaji bagaimana hubungan yang terjalin antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok, seperti halnya bagaimana individu berinteraksi dan menimbulkan hubungan timbal balik dengan individu lain dalam suatu masyarakat, karena pada dasarnya setiap masyarakat memiliki suatu kebudayaan yang berbeda-beda dan seringkali berubah sesuai dengan perkembangan jaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian pada siswa kelas XI IIS 1 SMA Negeri 1 Boyolali Tahun Ajaran 2015/2016 untuk mengatasi masalah dan memperbaiki proses pembelajaran, kelas XI IIS 1 dengan

anggota 34 siswa terdiri dari 27 siswi dan 7 siswa. Data penelitian diperoleh dari siswa kelas XI IIS 1, guru mata pelajaran sosiologi kelas XI IIS 1, dan peristiwa selama proses pembelajaran Sosiologi dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data utama meliputi observasi, tes dan teknik, pengumpulan data pendukung meliputi wawancara, dokumentasi.

Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data yakni teknik kuantitatif dengan membandingkan hasil belajar siswa dari setiap siklus yaitu rerata nilai siswa. Sedangkan data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan serta hambatan yang terjadi selama pembelajaran. Selanjutnya hasil analisis digunakan untuk mengetahui hasil pembelajaran, sebagai bahan untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan tindakan siklus I dan II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* pada kelas XI IIS 1 SMA Negeri 1 Boyolali peneliti memperoleh data hasil observasi yakni ketercapaian pada aspek-aspek afektif motivasi belajar dan data hasil belajar ranah kognitif siswa, berikut hasil penelitian yang diperoleh :

A. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik

Dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament*, pembelajaran menjadi berfokus pada kerjasama kelompok dengan tuntutan keterlibatan setiap peserta didik, maka setiap peserta didik merasakan adanya suatu kebutuhan untuk mencapai tujuan belajar, berikut perbandingan peningkatan motivasi belajar peserta didik berdasarkan hasil tindakan tiap siklus :

Tabel 2. Perbandingan Persentase Belajar Siswa Setiap Siklus

Tahap	Persentase (%)
	Aktif
Pra Siklus	11 33,40%
Siklus I	14 42,01%

Siklus II	25 74,71%
-----------	--------------

Dari tabel 2 tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil observasi terhadap tingkat motivasi peserta didik mengalami peningkatan yang tinggi pada siklus II. Pada pratindakan diperoleh rata rata 11 peserta didik atau dalam persentase (33,40%) kemudian pada Siklus I dengan rata-rata 14 peserta didik atau dalam persentase (42,01%) menjadi 25 peserta didik (74,71%) dari keseluruhan 34 siswa pada siklus II.

B. Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dilakukan untuk memperbaiki hasil belajar siswa.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Setiap Siklus

Tahap	Rata-Rata
Pra Tindakan	78,35
Siklus I	81,17
Siklus II	87,88

Dari data yang diperoleh terdapat perbedaan pada tahap pra tindakan diperoleh nilai rata-rata 78,35. Sedangkan pada siklus I, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 81,17. Dan pada siklus II meningkat

kembali menjadi 87,88. Selain itu, ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan. Berikut tabel ketuntasan belajar setiap siklus :

Tabel 4. Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa pada Tiap Siklus

Tahap	Kriteria	
	Tuntas Jumlah	Tidak Tuntas Jumlah
Pra Tindakan	18	16
Siklus I	23	11
Siklus II	29	5

Berdasarkan data tersebut diketahui terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas melalui post test yang dilakukan setiap siklusnya, hasil yang diperoleh adalah jumlah peserta didik yang tuntas pada siklus 1 sebanyak 23 peserta didik meningkat pada siklus II menjadi 29 peserta didik tuntas dengan standar kriteria ketuntasan minimal sebesar 80. Sedangkan peserta didik yang tidak tuntas mengalami penurunan jumlah pada tahap pra tindakan sebanyak 16 peserta didik menjadi 11 peserta didik pada siklus I dan kembali turun menjadi 5 peserta didik tidak tuntas pada siklus II. Setelah dilaksanakan

model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada kelas XI IIS 1 SMA N 1 Boyolali terjadi peningkatan pada tingkat motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* telah dilaksanakan pada kelas XI IIS 1 SMA N 1 Boyolali pada mata pelajaran sosiologi dalam 2 siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan dengan alokasi waktu 2jam (2x45 menit) tiap pertemuan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* mata pelajaran sosiologi pada kelas XI IIS 1 SMA N 1 Boyolali oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari hasil observasi aspek afektif peserta didik pada tingkat motivasi belajar terjadi peningkatan dari siklus I sebanyak 9 peserta didik ber kriteria tinggi menjadi 27 atau 79,41% peserta

didik ber kriteria tinggi pada siklus II dari keseluruhan 34 peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*.

2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* mata pelajaran sosiologi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IIS 1 SMA N 1 Boyolali. Dengan standar kriteria ketuntasan minimal sebesar 80 pada kegiatan pra tindakan diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,35 dengan 16 peserta didik belum tuntas dan 18 peserta didik atau dalam persentase 52,94% dinyatakan tuntas. Pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* nilai rata-rata meningkat menjadi 81,17 dengan 11 peserta didik belum tuntas dan 23 peserta didik atau dalam persentase 67,64% tuntas. Pada siklus II hasil belajar kembali meningkat, diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,88 dengan jumlah sebanyak 29 peserta didik atau 85,29% dari keseluruhan peserta

didik dinyatakan tuntas dan 5 peserta didik belum tuntas.

Saran

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas XI IIS 1 SMA N 1 Boyolali, terdapat beberapa saran sebagai bahan pertimbangan untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya, yakni sebagai berikut :

1. Bagi Guru
 - a. Guru hendaknya memberikan perhatian yang merata kepada seluruh peserta didik.
 - b. Guru hendaknya menerapkan model pembelajaran yang variatif dan inovatif .
2. Bagi Peserta didik
 - a. Peserta didik hendaknya ikut berpartisipasi dan memperhatikan guru.
 - b. Peserta didik hendaknya meningkatkan kemampuan komunikasinya terutama dalam diskusi
3. Bagi Sekolah
 - a. Sekolah hendaknya mendukung guru untuk mengadakan penelitian tindakan.

- b. Sekolah hendaknya meningkatkan fasilitas pendukung untuk menunjang proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi dan motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : Rajawali Pers
- Miftahul, Huda. (2012). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta : Pustaka Terapan.
- Schunk, D.H., Pintrich, P.R., & Meece, J.L. (2012). *Motivasi Dalam Pendidikan (Teori, Penelitian, dan Aplikasi)*. Jakarta: Indeks.
- Soerjono, Soekanto. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT. Rajawali Grafindo Persada.
- Trianto. (2010). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan, Teristik - Praktis dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka.